**S.I.G.P.D.**

Ingeniería de Software

VifraSoft

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Rol** | **Apellido** | **Nombre** | **C.I** | **Email** |
| Coordinador | Reyes | Franco | 5.676.219-7 | franco07sierra@gmail.com |
| Sub-Coordinador | Bittencourt | Luis | 5.710.007-1 | SantiagoBittencourt17@gmail.com |
| Integrante 1 | Larrosa | Maria | 5.633.663-5 | victolarrosa13@gmail.com |

**Docente: Cairús, Brandon**

**Fecha de culminación**

**14/07/2025**

**PRIMERA ENTREGA**

### **Inicio del Juego**

* Crear tablero para cada jugador que esté participando
* Colocar todos las consolas en la bolsa
* Seleccionar aleatoriamente al jugador inicial
* Iniciar ronda 1

### **Turno de Juego**

Cada ronda tiene 6 turnos, y en **cada turno**:

1. **Sacar consolas**: Cada jugador toma 6 consolas de la bolsa sin ver
2. **Lanzar dado**: El jugador activo lanza el dado
3. **Aplicar restricción del dado**:  
   * Los demás jugadores deberán cumplir la restricción (izquierda/derecha, tipo de recinto, etc)
   * El jugador que lanzó el dado no tiene restricciones
4. **Elegir y colocar consolas**:  
   * Los jugadores eligen 1 consola de su mano
   * Lo colocan en un recinto válido según reglas y restricción del dado
   * Si no pueden, lo colocan en el río (esto te da +1 punto)
5. Pasar las consolas restantes al jugador a tu izquierda
6. Pasar el dado al siguiente jugador en sentido horario (o sea de derecha a izquierda)
7. Repetir pasos 2–6 hasta que no haya más consolas en mano

### **3. Fin de Ronda**

* Se completa una ronda cuando cada jugador ha colocado 6 consolas.
* Se repite todo el proceso para la segunda ronda

### **4. Lógica de colocación de consolas**

Cada recinto tiene reglas específicas:

* **Circuito uniforme**: mismo tipo, sin espacios
* **Pixeles variados**: consolas diferentes, sin espacios
* **Cuartel Multijugador**: pares de mismo tipo = 5 puntos cada par
* **Triple A**: exactamente 3 consolas = 7 puntos
* **Consola del año**: 1 consola → 7 pts si es mayoría en los tableros
* **Edición limitada**: 1 consola → 7 pts si es único en todo el tablero
* **Taller**: consolas que no pudieron colocarse = 1 punto cada una

### **5. Fin del Juego y cálculo de puntuación**

Después de la segunda ronda:

* Calcular puntos de cada recinto según sus reglas.
* Sumar:  
    
  +1 punto por consola en el taller.  
  +1 punto extra por recinto con al menos una Atari.
* Determinar ganador:  
    
  El jugador con más puntos gana.  
  En caso de empate, gana quien tenga más consolas en el parque.